



LIVE

FARCRY 2



UBISOFT

! ADVERTENCIA: Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360® así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:

3+

7+

12+

16+

18+

La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



VIOLENCIA

LENGUAJE
SOEZ

MIEDO



SEXO



DROGAS



DISCRIMINACIÓN

JUEGO
DE AZARPEGI
ONLINE
pegionline.eu

Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

ÍNDICE

Conexión con Xbox LIVE.....	4
Conexión.....	4
Control parental.....	4
Logros.....	4
CONTROLES DEL JUEGO.....	5
Mando Xbox 360.....	5
VISOR FRONTAL DE DATOS (HUD).....	6
INTRODUCCIÓN.....	8
La historia.....	8
Personajes.....	8
"El Chacal".....	8
Reuben Oluwagambi.....	9
Addi Mbantwe.....	9
Mayor Oliver Tambossa.....	9
Dr. Leon Gakumba.....	9
Prosper Kouassi.....	9
MENÚ PRINCIPAL.....	10
SISTEMA DE JUEGO.....	10
Movimientos avanzados.....	10
Armas y equipo.....	11
Conducir vehículos.....	12
Encargo de una misión.....	13
Colegas.....	16
Lugares especiales.....	17
Planificación y enfoque.....	18
Menú de la libreta.....	20
MULTIJUGADOR.....	22
VISOR FRONTAL DE DATOS MULTIJUGADOR.....	23
MODOS DE JUEGO MULTIJUGADOR.....	25
Clases.....	25
PREPARATIVOS MULTIJUGADOR.....	27
Manuales de campo.....	27
DECLARACIÓN DE DIVULGACIÓN.....	28
GARANTÍA.....	29
SERVICIO TÉCNICO.....	31

XBOX LIVE

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (perfil de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox LIVE y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

CONEXIÓN

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debes conectar tu consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarte en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en tu territorio y para obtener información sobre cómo conectarte a Xbox LIVE, visita www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visita www.xbox.com/familysettings

Logros

Al jugar con un perfil de jugador podrás desbloquear los logros del juego. Hay 48 logros disponibles:

- 33 logros en el modo individual.
- 13 logros en el modo multijugador.
- 2 logros en el modo editor de mapas.

CONTROLES DEL JUEGO

Mando Xbox 360

CONTROLES PRINCIPALES

CONTROLES DEL VEHÍCULO



PROCLAMOR II

VISOR FRONTAL DE DATOS (HUD)



1- Indicador de salud y jeringuillas

La barra de salud se divide en cinco apartados. Cada uno de los cuatro últimos apartados se regenerará si no se vacía por completo. Para rellenar estos apartados, tienes que usar jeringuillas. Cuando las tengas, aparecerán encima de la barra. Si tu salud llega a la quinta y última parte de la barra de salud, se precisará una animación de curación más larga.

2- Indicador de armas y objetos arrojadizos

La primera cifra indica la cantidad de proyectiles cargados en el arma actual y la segunda, la cantidad total de munición que lleva el jugador para dicha arma. Por encima está el tipo y la cantidad de cada arma (granadas/cócteles molotov).

3- Icono contextual de interacción

El icono de la huella aparecerá siempre que sea posible interactuar con los objetos cercanos: armas, vehículos, escalas, munición y algunos PNJ.

4- Indicador de diamantes

El indicador aparece al recibir diamantes, ya sea por un pago o si se consiguen explorando. La cifra superior indica la cantidad de diamantes recibidos y la cifra inferior, el total de diamantes que tienes en la actualidad.

5- Icono de llamada telefónica

El icono del teléfono aparecerá cuando recibas una llamada al móvil. Permanecerá en pantalla para recordar que el jugador tiene un mensaje en su buzón de voz.

6- Punto de mira

(Optativa en el modo individual y activada por omisión en multijugador). El punto de mira indica hacia dónde apuntas y disparas. Cuanto mayor sea, menos preciso resultará el disparo. Es importante usar la mirilla para precisar más.

7- Icono de pastillas para la malaria

Dependiendo del nivel de enfermedad, puedes sufrir ataques de malaria. Si tienes pastillas en el momento del ataque, aparecerá un icono en el HUD recordándotelo.

INTRODUCCIÓN

La historia

El Gobierno se derrumbó hace meses y las llamas de la guerra civil, avivadas por falsas promesas de diamantes e ideologías carentes de contenidos, han reducido a cenizas el país. En apuros por culpa de su avaricia y por la bancarrota de sus patronos, cientos de mercenarios extranjeros intentan sacar partido de las desgracias ajenas. Los combatientes del país, a la deriva tras la marcha apresurada de sus mandos, han empleado las armas para hacerse fuertes en sus barrios y granjas.

De este caos han emergido dos facciones dominantes: el Frente Unido para la Libertad y el Trabajo (UFL) y la Alianza para la Resistencia Popular (APR). Respaldadas por pandillas de matones callejeros y asesoradas por los mercenarios más desesperados y arteros, las milicias llevan meses enfrentadas. Los civiles que no consiguieron huir durante los primeros disturbios se pasan la vida aterrorizados y escondidos, a la espera de alguna oportunidad para escapar.

Previamente limitadas por el embargo de armas de la ONU, las facciones se han topado con una oleada inesperada de armas y municiones. Dichas armas las ha suministrado (a ambos bandos) una leyenda del tráfico ilegal de armas, una figura siniestra a la que se conoce como "El Chacal".

Tu misión es sencilla: localizar al "Chacal" y eliminarlo.

Personajes

"El Chacal"



Se desconoce su nombre real. Tu objetivo es un traficante de armas estadounidense con una amplia lista de órdenes de búsqueda internacionales por cargos que van desde la piratería a la violación de embargos de armas de la ONU. "El Chacal" lleva años zafándose de las autoridades y se ha convertido en una figura legendaria para los compradores de armamento usado.

Reuben Oluwagembi



Este periodista, exiliado de su Nigeria de origen, trabaja como corresponsal de guerra para una importante agencia de prensa británica. Desde su oficina en Johannesburgo, Oluwagembi ha estado destacado en todos los conflictos importantes del continente africano de los últimos cinco años. Mientras cubría la guerra civil escuchó rumores de la implicación del "Chacal".

Addi Mbantuwe



Mbantuwe, el implacable hombre fuerte del proscrito Partido de la Autenticidad, se reinventó como líder del UFL. Reunió soldados descontentos, rebeldes y mercenarios de la desaparecida empresa Bastion UK en una facción algo dispersa que dirige desde el club social de Port Selao.

Mayor Oliver Tambossa



Tambossa, el antiguo jefe del Ejército, reagrupó los restos de sus tropas e impuso la disciplina por medio de una vanguardia de matones. Bajo su liderazgo, la APR se convirtió en una facción de peso y atrajo a los mercenarios extranjeros que se habían quedado sin empleo. Ahora ocupa las oficinas del periódico The Standard.

Dr. Leon Gakumba



El Dr. Gakumba es el representante de Mbantuwe en el distrito de Leboa-Sako. Ya tenía una dilatada carrera como demagogo político antes de unir su suerte a la del UFL.

Prosper Kouassi



Antes incluso de que el país se sumiera en la anarquía, Tambossa identificó al ambicioso y joven líder pandillero como posible aliado. Pese a su carácter chulesco, Prosper se toma muy en serio su papel en la APR.

MENÚ PRINCIPAL

Modo Historia. Te permite iniciar una nueva historia individual o seguir jugando una partida que hayas guardado con anterioridad.

Multijugador. Busca o crea un servidor para jugar contra otros jugadores en LAN o en Internet mediante una suscripción a Xbox LIVE.

LAN: Crea un servidor para jugar contra otros jugadores en una red local.

Comunidad de mapas: Usa el editor para crear, subir y puntuar mapas multijugador de otros usuarios.

Opciones. Configura a tu gusto las opciones de juego, pantalla o sonido.

Créditos. La gente que ha hecho el juego.

SISTEMA DE JUEGO

Movimientos avanzados

Esprintar

En Far Cry® 2 es tan importante cubrirse y zafarse como apuntar y disparar. En medio de una ensalada de tiros, quitarse de en medio es fundamental. Para ello, podrás esprintar durante intervalos breves, según tu resistencia. Pulsa **[B]** mientras mueves hacia adelante para activarlo.

Deslizarse

Después de esprintar, conviene presentar un blanco lo más pequeño que sea posible. Deslizarse para cubrirse no solo es una floritura. Pulsa **[B]** mientras esprintas para deslizarte.

Subir escalas

Para subir por una escala hacen falta las dos manos, así que tendrás que guardar el arma mientras lo haces. Acércate a la escala por cualquiera de sus lados y pulsa **[Y]** para subirla a ella. Con **[↑]** ascenderás y con **[↓]** descenderás.

Nadar

Puedes nadar (aunque sea en aguas cenagosas) al meterte en agua que cubra por encima de la cintura; aunque tendrás que guardar el arma. Tu resistencia marca el tiempo que podrás aguantar la respiración para bucear. Mientras nades, usa **[B]** para maniobrar.

Avanzar en el tiempo

En las casas francas hay catres donde podrás echar un sueñecito y guardar la partida actual. Al meterte en el catre, puedes poner una alarma en el reloj para despertarte a la hora que quieras (algo útil si quieres realizar una misión de noche). Acércate al catre y pulsa **[Y]** para equiparte con el reloj. Usa **[B]** para ajustar la alarma. Presiona **[RT]** o pulsa **[A]** para aceptar.

Armas y equipo

Categorías de armas

Puedes llevar cuatro armas como máximo al mismo tiempo, una de cada categoría de armas. Cuando cojas un arma nueva, sustituirá al arma que sea de la misma categoría (u ocupará el espacio vacío correspondiente a dicha categoría).

Cuerpo a cuerpo

Si no tienes otra cosa, contarás con tu machete. Este cuchillo multiusos sirve para abrirse paso en el follaje y para eliminar sigilosamente a enemigos. Pulsa **[O]** para equiparte con él.


Principal

En esta categoría están todos los fusiles, las escopetas, los fusiles de precisión y algunas armas de asalto a dos manos. Pulsa **[O]** para equiparte con ellas.


Secundaria

En esta categoría están todas las armas de cinto, las pistolas automáticas y algunas armas de asalto a una mano y bombas improvisadas. Pulsa **[O]** para equiparte con ellas.


Especial

En esta categoría se engloban todas las armas pesadas (ametralladoras, lanzagranadas) y las armas que funcionan con combustible o reactivos. Pulsa  para equiparte con ellas.


Fiabilidad y encasquillamiento de las armas

Todas las armas del juego sufren cierto nivel de desgaste. El aspecto de un arma con la que vayas equipado indica su estado. Si ves óxido y corrosión, ten cuidado. Las armas en mal estado suelen encasquillarse. Si te sucede y quieres desencasquillarla, pulsa varias veces el botón de recarga .


Cambio de arma

Para sustituir un arma de tu inventario, coge otra arma de la misma categoría en el mundo del juego. Acércate y mira al arma. Pulsa  mientras el icono de intercambio de armas aparezca en pantalla. Automáticamente, descartarás el arma correspondiente de tu inventario.





Cambio de arma arrojadiza

Puedes llevar dos tipos de armas arrojadizas: las granadas de fragmentación y los cócteles molotov. Si quieres cambiar de una a otra en cualquier momento, pulsa .


Uso de armas de posición

Las armas pesadas suelen encontrarse en una posición, bien en emplazamientos con sacos terreros o en vehículos como camiones o barcos. Para usar un arma de posición, acércate al lugar del tirador y pulsa  para entrar o salir de allí.


Conducir vehículos

Siempre se usan los mismos controles para todos los vehículos, ya sean camiones, barcos o alas delta. Para entrar en un vehículo, acércate al puesto del conductor y pulsa . Con  y  controlarás su avance y retroceso, y con  lo dirigirás.


Salir del vehículo

Si quieres salir del vehículo mientras esté en movimiento, pulsa  para tirarte y rodar.

Reparar un vehículo

El desgaste o los efectos de las armas afectan a los vehículos en el mundo del juego. En los vehículos dañados sale humo del motor y su rendimiento se resiente. Para arreglar un vehículo dañado, acércate al motor mientras está parado y pulsa .

Restablecer vehículo

Al conducir campo a través se corre el riesgo de volcar el vehículo. Tras salir de un vehículo que haya volcado, podrás enderezarlo si te pones al lado y pulsas .

Encargo de una misión

Cuando te hayas familiarizado con el terreno y los habitantes del país, podrás aceptar misiones de diversos clientes. En estas misiones tendrás que cumplir uno o más objetivos de distintas clases. El encargo de una misión puede ser tan sencillo como recibir una llamada telefónica o tan peliagudo como tener que negociar con un señor de la guerra y su lugarteniente.

Tipos de misiones

Misiones de la historia

Algunas de las misiones forman parte del progreso natural en el juego. Pueden adoptar cualquier forma y su desenlace podría influir en varias misiones futuras. El cliente de estas misiones y el objetivo de las mismas dependerán de lo que hayas hecho anteriormente en el juego.

Misiones de las facciones

Éstas son las misiones más importantes y peligrosas que realizarás en nombre de los señores de la guerra y de sus lugartenientes de las facciones. Se cobra en

diamantes y su cumplimiento hace que aumente tu reputación como combatiente infame. Si cuentas con la colaboración de un colega, tal vez te sugiera objetivos y variantes adicionales que servirán para incrementar el pago y también los riesgos aparejados.

Misiones clandestinas

Independientemente del poder que adquieras, siempre estarás a merced de los síntomas de la malaria. Para controlarlos necesitarás medicinas, y los únicos que las tienen son los civiles y las células de la red clandestina que los protegen. Si ayudas a la red clandestina, obtendrás tus dosis de medicinas.

Misiones secundarias para los colegas

Los colegas que conozcas a lo largo del juego te pedirán ayuda para solucionar ciertos asuntos personales. Estas misiones son de distinta naturaleza pero sirven para aumentar tu reputación y reforzar tus lazos con esos colegas.

Misiones con convoyes

A medida que progreses en el juego, dependerás de la armería y del vendedor que la regenta para reforzar tu arsenal privado. Cuando la competencia empiece a dar problemas a este vendedor, te propondrá que interceptes un convoy rival para hacerse con suministros y desbloquear mercancía nueva.

Asesinatos

Ciertos elementos se están interesando en los asuntos del país y estarían encantados de que eliminaras a algunos objetivos. Si buscas información sobre dichos objetivos, podrás aceptar esas misiones y cobrar su ejecución en diamantes.

Lugares donde se pueden recibir misiones

Cuarteles de las Facciones

A raíz de la tregua vigente, tanto el UFLC como la APR tienen cuarteles generales en las ciudades importantes. En esos lugares podrás verte con los líderes de las facciones, que te propondrán misiones. Hay estrictas medidas de seguridad alrededor de los señores de la guerra y de sus lugartenientes, y antes de entrar en los cuarteles te someterán a un cacheo.

Bares de extranjeros

En los dos distritos del país hay bares frecuentados por extranjeros como tú, donde los mercenarios independientes descansan y cuentan sus batallitas. A medida que vayas conociendo a otros colegas, irán apareciendo en el bar de la zona con regularidad y te invitarán a emprender misiones secundarias. En los bares también te podrás topar de vez en cuando con Reuben, mientras sigue indicios para sus reportajes.

La iglesia de Pala/la clínica de Port Sela

En los dos distritos del país hay santuarios en los que se refugian los líderes de la red clandestina. Si visitas la iglesia (en el norte) o la clínica (en el sur) cuando necesites medicinas, te indicarán dónde está el grupo de civiles en apuros más cercano.

Colegas

No eres el único mercenario empleado por las facciones. Durante tu estancia en el país, te encontrarás con varios pistoleros a sueldo que trabajan extraoficialmente para el UFL y la APR. Estos hombres y mujeres son veteranos de todos los conflictos de los últimos 20 años. Como tú, no suelen confiar en nadie, aunque saben que, a solas, no tienen ninguna oportunidad de éxito.

Desbloquear colegas

Muchos de los colegas con los que te encuentres estarán metidos en algún lío. Si los rescatas, te irás ganando su confianza. Tal vez una facción te pida que liberes a un colega al que el otro bando tiene retenido, o te topes con un mercenario en apuros mientras exploras el país. Si rescatas a un colega, lo incluirás en tu círculo personal de contactos.

Historia de los colegas

Cada nuevo colega tiene una puntuación personal de historia que refleja la calidad de vuestra relación. La puntuación de historia del colega aumenta cada vez que dicho colega se implica en la acción del juego, ya sea ofreciendo ayuda o recibiendo la de ti. Una puntuación alta influye en el tipo de interacciones disponibles y aumenta las posibilidades de que el colega se implique en la aventura.

Apoyo de los colegas

Si un colega tiene una puntuación de historia lo suficientemente alta, te apoyará voluntariamente en tus misiones. Aparecerá en las casas francas desbloqueadas, donde podrás aceptar su oferta de apoyo. Este apoyo suele adoptar la forma de un rescate si sucumbes a las heridas sufridas en combate o en un accidente. No obstante, recuerda que, si un colega acude en tu ayuda, se está poniendo en peligro. Se puede defender, pero si muere, desaparecerá para siempre.

Frustrar misiones de las facciones con los colegas

El colega que tenga la puntuación de historia más alta te llamará por teléfono con asiduidad una vez que aceptes la misión de una

de las facciones. Si te reúnes con el colega en la casa franca especificada para escuchar su plan, te ayudará a ampliar el alcance de la misión original, lo que servirá para causar más daños y aumentar tu reputación. No obstante, la estrategia del colega lleva aparejados ciertos riesgos, ya que correrá peligro y tendrás que acudir en su apoyo. Si no lo haces, es posible que muera.

Estado de los colegas

Si quieres comprobar el estado de tus mejores colegas en cualquier momento, consulta la pantalla de objetivos en el menú de pausa. Puedes obtener más datos de tus colegas (vivos o muertos) en el apartado de colegas de la libreta.

Lugares especiales

Mientras exploras los rincones recónditos y las áreas remotas del país, empezarás a reconocer ciertos lugares comunes con características útiles.

Casas francas

Son viviendas particulares tomadas por las milicias para usarlas como bases. Se pueden defender bien, con lo que resultan útiles para ti y para tus colegas. Para hacerte con nuevas casas francas, elimina a los soldados de las facciones que las ocupan. Una vez desbloqueadas, en las casas francas podrás avanzar en el tiempo y guardar la partida. Como recompensa por tu ayuda, los colegas mejorarán las casas francas con armamento y suministros médicos.

Armerías

El vendedor de armas de la zona es un empresario consumado que se ha dedicado hábilmente a anexionar locales y almacenes a su cadena de armerías. A cambio de un precio razonable (en diamantes), podrás usar el PC de la armería para encargar las armas que estén disponibles.

Tiendas clandestinas

Algunos tenderos del país tienen poderosos motivos para

mantener abiertos sus negocios: son los líderes de las células de una red dedicada a salvar a todos los desplazados que pueden. Aunque no tienen medios para contratar directamente a los mercenarios, los civiles escondidos pueden ofrecer a cambio de su ayuda algo tan valioso como los diamantes: pastillas para la malaria.

Paradas de autobús

Las paradas de los autobuses regionales sirven de nodos rápidos de viaje y te permiten evitar los peligrosos traslados por tierra. Para seleccionar un destino, interactúa con el mapa en una parada de autobús.

Controles y puestos de guardia en los perímetros

Las milicias también se dejan ver fuera de los fortines de las facciones importantes. Patrullan las carreteras en sus vehículos y establecen controles y guarniciones en aldeas abandonadas junto a las rutas principales. Estas posiciones reforzadas pueden resultar peligrosas, pero también proporcionan recursos valiosos si son atacadas, desde municiones a botiquines o vehículos.

Planificación y enfoque

Far Cry® 2 te ofrece 50 kilómetros cuadrados de terreno abierto que podrás explorar, recorrer y usar para atacar al enemigo. Dispones de varias herramientas para aprovechar al máximo el entorno.



El mapa

El mapa del país te ofrece tres niveles de detalle. Si quieres equiparte con el mapa y la brújula durante la acción, pulsa **BACK**. Mientras uses el mapa podrás moverte y reorientarte de manera normal. Pulsa **X** para pasar del mapa del mundo de 3x3 Km al mapa del área de 1x1 Km.

El monocular

Una vez equipado con el mapa, puedes usar el monocular de campo para observar a largo alcance. Mantén presionado **LT** para mirar con el monocular.

Vigilancia

Al acercarte a lugares importantes, podrás acceder a la vista detallada del mapa local. Con el mapa local y el monocular, podrás vigilar el objetivo para obtener información táctica. Mantén pulsado **LT** para mirar con el monocular. Mientras examinas el lugar, el círculo del visor pasará de rojo a verde si localizas un elemento interesante. Cuando se iluminen unas flechas verdes, presiona **RT** para capturar la información de dicho elemento. Suelta **LT** para volver al mapa local. A medida que se capten nuevos datos, se irán añadiendo iconos al mapa local.

Interpretación del mapa

El mapa se actualizará constantemente con nuevos iconos a medida que vayas activando o cumpliendo objetivos, cuando desbloques nuevos lugares al explorarlos y cuando vigiles lugares con el monocular.

ICONOS DE MAPA			
OBJETIVO PRINCIPAL		DIAMANTES RECUPERADOS	
OBJETIVO DE COLEGA		POSICIÓN DE FRANCOOTIRADOR	
OBJETIVO CLANDESTINO		ARMA DE POSICIÓN	
CASA FRANCA		VEHICULO	
ANTENA DE COMUNICACIONES		MISIÓN DISPONIBLE	
ARMERÍA		POBLACIÓN	
ESTACIÓN DE AUTOBÚS		PUESTO DE GUARDIA	
CUARTEL DE LA RED CLANDESTINA		MUNICIÓN	
CUARTEL DEL UFL		EXPLOSIVOS	
CUARTEL DE LA APR		COMBUSTIBLE	
MIKE'S		SALUD	

Día y noche

Las condiciones medioambientales influyen en gran medida en tu capacidad de observación del entorno y en la del enemigo a la hora de detectar su presencia.

Menú de la libreta

Pulsa para detener la partida en cualquier momento. Así aparecerá el menú de la libreta, donde encontrarás la información de los objetivos de la misión, el estado de tus colegas, las mejoras y los objetos del inventario.

Objetivos y detalles de las misiones

Esta es la pantalla predeterminada que aparecerá al hacer una pausa. Muestra los objetivos actuales de la misión activa y el estado de tus mejores colegas.

Cintas del Chacal

Durante la exploración del mundo del juego irás recopilando cintas grabadas por Reuben en sus entrevistas al "Chacal". Cada cinta que encuentres se incorporará a los Archivos del Chacal. En esta sección de la libreta podrás escuchar todas las cintas que hayas conseguido.

Colegas

En esta sección se irá actualizando el estado de tus colegas a medida que vaya desarrollándose vuestra relación. Su posición en la lista de colegas mejorará según vaya aumentando su puntuación. Cuando un colega caiga (o lo abandones) en combate, su nombre aparecerá en gris junto a desaparecido en combate o muerto en combate.

Mejoras

En esta página aparecen las mejoras disponibles para las armas, los vehículos y el equipo.

Datos

En la página de datos se registran y actualizan automáticamente las estadísticas del juego.

Diario

Esta sección registra tus progresos y muestra un resumen de la historia del juego hasta la fecha. A medida que progresen tu infamia y los síntomas de la malaria, en esta página de reputación/enfermedad se reflejarán los cambios en tu estado. Aquí encontrarás pistas sobre las reacciones que tendrán los personajes que te encuentres.

Opciones

Asigna o modifica los ajustes de juego, controles, pantalla o sonido.

Cargar partida

Carga las partidas que hayas guardado previamente.

Guardar

Guarda tus progresos actuales.

Salir

Finaliza tu partida de Far Cry® 2.

MULTIJUGADOR

Far Cry® 2 permite que 16 jugadores se conecten y disputen partidas en Xbox LIVE o en una red de Interconexión.

Para cargarlo, elige **Multijugador** en el menú principal.

Far Cry® 2 cuenta con dos modos de juego:

- **XBOX LIVE:** juega online en la red de Xbox LIVE.
- **INTERCONEXIÓN:** conecta varias consolas Xbox 360 para jugar en una red local.

Xbox LIVE

Inicio de sesión en Xbox LIVE

Pulsa el Botón Guía Xbox e inicia sesión con un perfil de jugador activo de Xbox LIVE. Cuando hayas iniciado sesión estás listo para jugar al modo multijugador de Far Cry® 2.

PARTIDAS

En el modo multijugador de Far Cry® 2 puedes elegir jugar partidas igualadas o partidas de jugador:

- **Partida igualada:** emplea la Clasificación TrueSkill™ para emparejar jugadores según su habilidad y experiencia. Las victorias y derrotas en las partidas igualadas influyen en la Clasificación TrueSkill™. Solo es posible disputar partidas igualadas en los mapas multijugador oficiales de Far Cry® 2 de Ubisoft.
- **Partida de jugador:** te permite configurar los parámetros del tipo de partida que quieres buscar o jugar. Las partidas de jugador no afectan a la Clasificación TrueSkill™ y son compatibles con los mapas multijugador oficiales de Far Cry® 2 de Ubisoft o los que se hayan creado usando el editor de mapas de Far Cry®.

Crear una partida

Al crear una partida podrás personalizar varios de sus ajustes.

Partida rápida

Te conecta rápidamente a cualquier partida disponible de la lista de Matchmaking más reciente que hayas seleccionado. Aunque no puedes elegir los detalles específicos del tipo de partida a la que te unirás, sigue siendo una buena opción. Incluye elegir un mapa, determinar el tiempo de juego, si las bajas de equipo se castigan y otras opciones.

Unirse a una partida personalizada

Examina la lista de partidas disponibles que coinciden con diversos ajustes.

VISOR FRONTAL DE DATOS MULTIJUGADOR



1- Indicador de salud

La barra de salud se divide en cinco apartados. Los cuatro primeros apartados se rellenarán si no están vacíos. El quinto representa una herida crítica y te llevará hasta una muerte lenta a menos que te cures. La curación puede realizarse en cualquier momento fuera del vehículo y rellenará por completo la barra de salud.

2- Indicador de armas y objetos arrojadizos

La primera cifra es la munición del arma actual y la segunda el total de munición disponible para dicha arma. Encima de la munición del arma aparecen el tipo y la cantidad de armas arrojadizas.

3- Icono contextual de interacción

Sirve para informar de las posibles interacciones con objetos del mundo del juego: vehículos, escalas, montones de munición o curación para el equipo. Aquí aparecerá cualquier cosa con la que puedes interactuar.

4- Pantalla de puntuación

El logotipo de tu facción siempre es mayor que el de tus enemigos.

- En la pantalla de Duelo a muerte aparecerán los cuatro jugadores con más puntos.
- En la pantalla de puntuación de Duelo a muerte por equipos aparecerán los puntos de tu equipo y los del equipo enemigo.
- En Sublevación, aparecerá el estado de los puntos de control del mapa.
- En Conseguir el diamante aparecerá el estado del diamante de cada equipo.

5- Indicador de nombres

Los nombres de tus amigos aparecen en verde y los de tus enemigos, en rojo.

6- Recuadro de información

El recuadro de información sirve para comprender mejor los hechos del juego y la situación de la partida. Por ejemplo, el recuadro aparecerá cada vez que se suba un nivel, se desbloquee un manual, se robe un diamante o se conquiste un punto de control.

MODOS DE JUEGO MULTIJUGADOR

Compíte a solas o por equipos en cuatro tipos de partidas distintas con todo tipo de ajustes que se pueden personalizar.

- **Duelo a muerte.** En esta batalla campal, gana el primer mercenario que consiga el límite de puntuación. ¡Andate con ojo y elimina a todo el que se cruce en tu camino!
- **Duelo a muerte por equipos.** Ganará el primer equipo que obtenga el límite de puntuación. Colaborar es fundamental. ¡Reanima a tus compañeros para quitar un punto al enemigo!
- **Conseguir el diamante.** Cada equipo tiene un maletín con diamantes en su base. Asalta la base enemiga y róbales el maletín y llévalo a tu base para conseguir un punto.
- **Sublevación.** Los dos equipos se disputan varios puntos de control en el mapa. El capitán es el único miembro del equipo capaz de interactuar con los puntos de conquista. Después de tomar todos los puntos, el equipo tendrá que matar al capitán enemigo para ganar la partida.

Clases

El modo multijugador de Far Cry® 2 emplea un sistema de clases. Cada clase cuenta con armas y estrategias propias que evolucionan a medida que se consiguen diamantes para mejorar sus armas.

Comando

Es una clase polivalente con una potencia de fuego razonable, buenas armas secundarias y un buen surtido de granadas. La clase ideal para tácticas de guerrilla y asaltar posiciones fortificadas.

Armas: carabina de asalto G3-KA4, rifle de asalto AK-47, fusil de asalto FAL de paracaidista, pistola de combate Star .45, lanzagranadas M-79, cócteles Molotov.

Tirador

Especialista a largo alcance que cuenta con armas muy precisas y potentes. Las armas más avanzadas son ideales tanto de modo antipersonal como antimaterial.

Armas: rifle de cerrojo M1903, rifle francotirador semiautomático Dragunov SVD, rifle de francotirador antimaterial ASSO, pistola Makarov, pistola de bengalas, granada M-67.

Guerrillero

Está especializado en combates cerrados y emboscadas. Las armas improvisadas y de corto alcance lo hacen versátil y letal.

Armas: escopeta modificada Homeland 37, escopeta semiautomática SPAS-12, escopeta automática USAS-12, subfusil MAC-10, bombas artesanales, cócteles Molotov.

Rebelde

Usa las armas más aterradoras y peligrosas del campo de batalla. Una variedad de potencia de fuego y explosiones que lo convierten en la clase perfecta para intimidar y destruir.

Armas: lanzallamas LPO-50, RPG-7, lanzagranadas semiautomático MGL-140 "hammer", pistola Makarov, subfusil Uzi, granada M-67.

Ametrallador

El especialista en armas pesadas, ideal para labores de apoyo o defensa. Las ametralladoras pesadas son imprecisas en movimiento, pero letales contra infantería y contra vehículos si se disparan desde posiciones fijas.

Armas: ametralladora PKM, lanzacohetes Carl G, ametralladora pesada M-249 SAW, pistola de combate pesada American Eagle, subfusil MAC-10, granada M67.

Saboteador

Equipado para operaciones de infiltración y sigilo. Sus armas con silenciador y demás trucos letales lo convierten en la clase idónea para desbaratar los planes enemigos y eliminar los objetivos más valiosos.

Armas: rifle de dardos neurotóxicos, subfusil MP-5 con silenciador, rifle de asalto AR-16 con punto de mira verde, Makarova 6P9 con silenciador, bombas artesanales, cócteles Molotov.

PREPARATIVOS MULTIJUGADOR



- **Examinar/cambiar armas.** Puedes examinar una arma disponible para después añadirla a tu arsenal.
- **Mejora.** Usa los diamantes que hayas ganado para mejorar la clase que elijas. Pulsa **X** para asignarla y **A** para aceptar los cambios.
- **Restablecer.** Pulsa **Y** para restablecer o redistribuir los diamantes asignados. Si utilizas esta opción perderás un diamante como penalización.

Manuales de campo

Al usar cada una de las armas del juego, aumenta lo familiarizado que estás con ellas. Con el paso del tiempo, tu experiencia te servirá para desbloquear manuales de campo que modificarán las estadísticas de tus armas favoritas:

Manual operativo	Mejora la precisión del arma.
Manual de mantenimiento	Mejora la durabilidad del arma.
Bandolera	Aumenta la munición total del arma.



DECLARACIÓN DE DNULGACIÓN

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables in-game advertising, and the display of other similar in-game objects, which are uploaded temporarily to your personal computer or game console and replaced during online game play. As part of this process, Massive may collect your Internet protocol address and other basic anonymous information, and will use this information for the general purposes of transmitting and measuring in-game advertising. Massive does not store or use any of this information for the purpose of discovering your personal identity.

For additional details regarding Massive's in-game advertising practices, and to understand your options with respect to in-game advertising and data collection, please see Massive's privacy policy at

http://www.massiveincorporated.com/site_network/privacy.htm. The trademarks and copyrighted material contained in all in-game advertising are the property of the respective owners. Portions of this product are © 2007 Massive Incorporated.

All rights reserved.

This game uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.



PROCL CLAMOR II

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de Soporte.

Si consultas el Centro de Soluciones, obtendrás las mismas respuestas que si llamas por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 16:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.